



DIGIMI

**Digital Storytelling
for migrant integration**

DIGIMI MÓDULOS DE FORMAÇÃO

**Módulo 2: Actividade de sensibilização para a
comunidade: Como utilizar a narração digital
como instrumento de sensibilização**

Criado por

**STORY
TELLING
CENTRE**



symplexis



Co-funded by the
AMIF Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission, AMIF (Asylum, Migration and Integration Fund) Union Actions Programme. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein [AMIF-2019-AG-CALL. Project number: 957777].

A. Introdução

O projecto DIGIMI (DIGItal storytelling for Migrant Integration) tem como objectivo fundamental o envolvimento da comunidade local para facilitar a integração social dos migrantes através de actividades de voluntariado que prestam apoio a nacionais de países terceiros em áreas como o conhecimento do novo ambiente local, os "caminhos, costumes e hábitos" da nova sociedade, bem como a compreensão destes últimos através de histórias narradas digitalmente. A narração de histórias sobre recordações, interesses e esperanças presentes e passadas está associada a mecanismos de enfrentamento e os nacionais de países terceiros recém-chegados podem trocar, comparar e combinar as suas histórias com as dos migrantes há muito estabelecidos e das populações locais nas comunidades parceiras afectadas.

Os seguintes módulos de formação fazem parte do Pacote de Formação DIGIMI que consiste numa ferramenta de narração digital de histórias sob a forma de uma aplicação web que acolherá informação sobre o projecto e material pedagógico para profissionais que trabalham com migrantes, refugiados e a comunidade. Os módulos de formação visam apoiar os profissionais ou membros da comunidade a acolherem oficinas de sensibilização social utilizando o método da narração digital de histórias.

Os módulos de formação DIGIMI consistem em 3 módulos;

Módulo 1 - Introductório: Teoria da Contagem de Histórias e Criação do Espaço para a Contagem de Histórias

Módulo 2 - Actividade de sensibilização para a comunidade: Como utilizar a narração digital como uma ferramenta de sensibilização

Módulo 3 - Passos práticos: Plano de desenvolvimento de um workshop de sensibilização social na comunidade, baseado na narração de histórias digitais

Cada módulo é composto por 2 a 4 Unidades. A duração total de cada módulo é de aproximadamente 3 horas.

O conteúdo dos módulos é criado pelo consórcio do projecto DIGIMI: Storytelling Centre (NL), CESIE (IT), Center for Social Innovation (CY), Eurotraining (GR), COFAC (PT), Symplexis (GR), Compass (AU), CIBERVOLUNTARIOS (ES), Diversity Development Group (LI), BildungsLAB (AU).

B. Módulos de formação

2. Módulo - Actividade de sensibilização para a comunidade: Como utilizar a narração digital como uma ferramenta de sensibilização

MÓDULO 2	CONTEÚDO		
Título:	Como utilizar a narração digital como uma ferramenta de sensibilização		
Resultados da aprendizagem:	O que poderão os participantes fazer (conhecimentos, aptidões e competências) após completarem com sucesso este módulo?		
<ul style="list-style-type: none"> Compreender como utilizar a narração digital como uma ferramenta de sensibilização Tomar consciência dos riscos potenciais durante uma sessão de narração digital Aprender a utilizar o webapp DIGIMI para aumentar a sensibilização para a integração social 	Conhecimento <ul style="list-style-type: none"> Aprender como e quando aplicar a narração digital Aprender a envolver os migrantes e os PIF no desenvolvimento de actividades de sensibilização Conhecer os riscos potenciais 	Habilidades <ul style="list-style-type: none"> Compreender o impacto da narração digital e como utilizá-la Compreender como utilizar o webapp DIGIMI durante uma sessão de sensibilização para a integração social 	Competências <ul style="list-style-type: none"> Utilizar a narração digital como um instrumento de sensibilização para a inclusão social



Duração global:		Aprox. 3-4 horas	
Actividade de quebrar o gelo 2.1			
Actividade de quebrar o gelo 2.1	Título da actividade	A-Z	Duração 15 minutos
	Objectivo da actividade	Formação de equipas	
	Resultados da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> Tornar-se mais familiarizado com a equipa 	
	Materiais Necessários	<ul style="list-style-type: none"> Quadro branco Marcadores de quatro cores diferentes 	
	Instruções	<p>Para implementar esta actividade, o facilitador deve introduzir os seguintes passos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Escrever as letras de A a Z no quadro Divida o grupo em equipas e dê a cada grupo canetas de cores diferentes, para que possam identificar cada grupo como equipas Azul, Vermelho, Verde, e Preto. Dar aos alunos um tema a utilizar (por exemplo, cidades, países, animais, etc.). Normalmente, o tema de formação será uma opção muito boa. Peça aos alunos para escreverem uma palavra começando por cada letra, de A a Z. Dar o sinal para o início do jogo. Aplaudir e incentivar os participantes durante a actividade. Discutir brevemente cada carta para ter a certeza de que pode contar os pontos para cada equipa. Contar o total de pontos para cada equipa (1 ponto para cada palavra após letra - escrito na cor da equipa). Declare a equipa vencedora. Fazer rir todos os participantes de situações engraçadas durante o jogo, mas não fazer rir ninguém. <p>https://boardgamegeek.com/boardgame/416/z</p>	
Unidade 1	Título:	Orientação para a abordagem teórica da utilização de contos (digitais)	
	Resultados da	- Conhecimento das situações em que a DS pode ser aplicada.	





	aprendizagem	- Conhecimentos sobre como envolver os migrantes e os PIF no desenvolvimento de actividades de sensibilização - Conhecimento dos riscos potenciais
	Materiais Necessários	Slides PPT (abordagem teórica)
Conteúdo	De que forma poderia ser usada a narração digital? <ul style="list-style-type: none">• Uma forma de os migrantes partilharem informações sobre migração O método pode ser útil para ajudar outras pessoas que estão a viver o mesmo processo migratório. Contar histórias, se se encontrar uma audiência, pode ser uma ferramenta útil para dar poder aos migrantes e apoiá-los.• Uma forma de os migrantes partilharem as suas experiências pessoais. Pode funcionar como uma medida para que os membros da comunidade local que não são migrantes ou os próprios PIF (bem como os decisores políticos e vários interessados) compreendam melhor o que sentem por uma pessoa que se muda para outro país e que tipo de problemas práticos enfrentam dentro da sociedade.• Como uma forma de gerar intercâmbio cultural Pode funcionar como um instrumento de sensibilização para combater atitudes públicas negativas e preconceitos contra cidadãos estrangeiros (educação intercultural) e combater os estereótipos. Exemplos de situações em que a narração (digital) de histórias poderia ser materialmente utilizada: <ol style="list-style-type: none">a) Iniciativas de sensibilização para a comunidade localb) Iniciativas de sensibilização para crianças em idade escolarc) Workshops para empregadores que pretendam contratar migrantes e PIFd) Formações para profissionais que prestam vários tipos de serviços a nível municipal, incluindo serviços para migrantes e PIFe) Conferência/seminário para decisores políticosf) Fonte de informação para migrantes recém-chegados e PIF Como envolver os migrantes e PIFs na fase de desenvolvimento do evento: <ol style="list-style-type: none">a) Convidá-los a partilhar as suas histórias sobre o tema específico relacionado com o evento planeadob) Criar um espaço seguro para a(s) pessoa(s) envolvida(s)c) Informá-los sobre o objectivo da actividade de contar histórias e os canais, onde a história será utilizada (a participação deve ser voluntária e com o consentimento)d) Explicar de forma transparente os objectivos e passos do processo de narração permitindo ao narrador ter controlo sobre a sua própria narrativa e sobre a forma como é retratadae) Avaliar e discutir adequadamente os riscos de contar histórias em conjunto com a(s) pessoa(s) envolvida(s) Os riscos potenciais:	



<p>a) A história pode ficar fora de controlo (no caso de ser divulgada através dos media, pode levar à utilização apenas de fracções da história ou à utilização de manchetes de clickbait)</p> <p>b) Discurso de ódio/ comentários não discriminatórios sobre a história ou o(s) próprio(s) migrante(s) - isto é particularmente preocupante se a história chegar a um público maior</p> <p>c) Rotulagem e reprodução de estereótipos culturais</p> <p>d) Partilhar histórias honesta e activamente explorando memórias também pode tocar e reavivar traumas.</p> <p>Retirada do consentimento do contador de histórias.</p>			
Título da actividade	Uma actividade prática com cenários da vida real	Duração	30 minutos
Objectivo da actividade	Dar orientação a voluntários e profissionais sobre como utilizar materialmente a narração (digital) de histórias ao desenvolver actividades ou eventos de sensibilização.		
Resultados da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolvimento de competências na aplicação dos conhecimentos teóricos em cenários da vida real 		
Materiais Necessários	<ul style="list-style-type: none"> Cartões com cenários da vida real (o número depende do tamanho do grupo, pode ser simples folhas A4) Papéis com canetas para cada grupo para escrever o seu plano sobre 		
Instruções	<p>Os participantes da formação devem ser divididos em grupos (4-6 pessoas), recebendo cartões com diferentes cenários. Os participantes terão 20 minutos para se prepararem e 10 minutos para apresentarem um plano para as iniciativas de narração da história no âmbito de um evento de sensibilização para comemorar o Dia Internacional do Migrante (18 de Dezembro):</p> <ul style="list-style-type: none"> Qual é o objectivo do evento? Quem é o público-alvo? Quem poderia ser convidado a contar a história? De que poderiam eles falar? Qual é o formato para contar a história (ou seja, digital ou cara a cara, pré-gravado ou não, áudio ou vídeo) Quais são os riscos envolvidos? Um grupo de PIF recentemente reinstalados que precisam de informação sobre possíveis desafios e apoio emocional de outros migrantes ou PIF Qual é o objectivo do evento? Que temas poderiam ser abordados? 		

		<ul style="list-style-type: none"> • Quem e como poderia ser convidado a contar a história? • O formato de contar a história (ou seja, digital ou cara a cara, pré-gravado ou não, áudio ou vídeo) <p>Quais são os riscos envolvidos?</p>		
Actividade de Avaliação 1.2	Título da actividade	Círculo de fecho	Duração	10 minutos
	Objectivo da actividade	Dar orientação a voluntários e profissionais sobre como utilizar materialmente a narração (digital) de histórias ao desenvolver actividades ou eventos de sensibilização.		
	Materiais Necessários	N/A		
	Instruções	<p>Após a apresentação dos planos para contar histórias, todos os participantes devem partilhar em círculo o que aprenderam nesta unidade de formação, respondendo às perguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • O que aprendeu com isso? • O que poderia ser melhorado? 		
	Referências: Diversity Development Group			
Unidade 2	Título: Como utilizar o DIGIMI Webapp para criar Contos de Histórias Digitais	Tema 1: Um primeiro workshop prático para facilitadores sobre como gravar histórias digitais com o DIGIMI webapp		
		Tema 2: Um segundo workshop prático com participantes sobre como gravar histórias digitais com DIGIMI webapp		
Actividade introdutória 2.1	Título da actividade	Introdução para os facilitadores sobre as Directrizes básicas para a realização de workshop prático do	Duração	60 minutos



DIGIMI

	DIGIMI webapp com os participantes	
Objectivo da actividade	As Directrizes de Contação de Histórias Digitais e o webapp são ferramentas criadas pelos parceiros do DIGIMI para apoiar organizações sociais que trabalham com migrantes e educadores de campo na criação de uma história digital enraizada na reciprocidade de uma forma fácil. Esta actividade destina-se a ajudar os facilitadores a integrar a narração digital em trabalho social e programas educativos com migrantes. As ferramentas fornecidas pela DIGIMI são uma entrada para expressar a própria narrativa pessoal através de um processo de narração que é gravado digitalmente e depois partilhado com uma audiência. No final, os facilitadores podem envolver-se com a tecnologia para desenvolver de forma criativa Histórias Digitais e ser capazes de formar os participantes.	
Resultados da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none">• Introdução aos Princípios da Contagem Digital de Histórias• Compreender as directrizes e planear a gravação de uma boa história em vídeo• Os participantes aprenderão como realizar o seminário prático com os beneficiários• Compreender como descarregar e utilizar o DIGIMI webapp• Recursos para ajudar os facilitadores a obter um bom feedback durante a Actividade 2.2	
Materiais Necessários	<ul style="list-style-type: none">• Introdução aos Princípios da Contagem Digital de Histórias e Directrizes Apresentação de documentos• Vídeo tutorial sobre como utilizar o webapp• Smartphone/s para descarregar o webapp da Play Store ou App Store• Ligação à Internet• Projector• Formulário de consentimento de imagem online	
Instruções	Para implementar esta actividade, o facilitador deve introduzir os seguintes passos: 1. Introduzir Princípios e Directrizes (10 minutos) 2. Assistir a um tutorial em vídeo sobre como utilizar o DIGIMI webapp com os seguintes passos: Seleccionar as perguntas a fazer; Gravar Áudio ou Vídeo; Carregar. E as seguintes perguntas dos Facilitadores (10 minutos)	



		<p>3. Instruções sobre como envolver e dividir o grupo de participantes na actividade 2.2 para registar as histórias digitais: Dependerá das pessoas que participarem na actividade 2.2: grupos de 5 a 10 participantes. Por exemplo, se for um grupo de 5, divida-os em 3 e 2 e grave com dois telefones um diálogo entre eles com as perguntas seleccionadas um vídeo não superior a 3-4 minutos. (30 minutos)</p> <p>4. Finalmente, instruções sobre como obter feedback dos participantes com 3 perguntas básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Como se sente sobre a utilização do DIGIMI webapp - Considera-o útil para o seu trabalho com migrantes - Foi fácil para si utilizá-lo? (10 minutos) <p>5. Questões finais</p>		
Actividade 2.2	Título da actividade	Workshop prático com beneficiários sobre como gravar histórias digitais com o DIGIMI webapp	Duração	60-90 minutos
	Objectivo da actividade	<p>Esta actividade permite aos facilitadores e praticantes (migrantes) envolvê-los num processo de aprendizagem activo baseado em entrevistas, utilizando o DIGIMI webapp. Além disso, é divertido e excitante! É também uma ponte para barreiras culturais. As narrativas podem ser apresentadas de várias formas, tais como áudio, e vídeos. Os migrantes podem utilizar este meio para mostrar diferentes aspectos das suas histórias pessoais, inspirando outros a fazer o mesmo.</p> <p>A aplicação web DIGIMI e os recursos irão abordar a ponte entre as diferenças culturais desafiando narrativas estereotipadas e estigmatizantes de migrantes e refugiados. Ao dar aos migrantes e às pessoas locais uma plataforma na qual se encontram e podem exprimir as suas próprias experiências, opiniões e paixões, podemos incitar os espectadores a questionar os seus pressupostos e transformar o seu pensamento sobre os estereótipos de</p>		



		ambos os lados. Com isso, reforçamos o diálogo multicultural e a compreensão e respeito mútuos.
Resultados da aprendizagem		<ul style="list-style-type: none">• Adquirir competências digitais básicas para produzir Contação Digital de Histórias• Compreender os benefícios de contar histórias como um passo para a adaptação e inclusão• Aumentar a auto-estima dos participantes• Estabelecer um diálogo entre eles, partilhando as suas histórias• Adquirir competências sociais e de comunicação• Melhorar o trabalho em grupo
Materiais Necessários		<ul style="list-style-type: none">• Introdução aos Princípios de Apresentação de Contação de Histórias Digitais• Vídeo tutorial sobre como utilizar o webapp• Smartphone/s para descarregar o webapp da Play Store ou App Store• Ligação à Internet• Projector• Flipboard• Posto colorido e canetas marcadoras• Um espaço com luz suficiente para gravar os Vídeos• Formulário de consentimento de imagem online
Instruções		<p>Para implementar esta actividade, o(s) facilitador(es) deve(m) introduzir os seguintes passos:</p> <p>Antes de iniciar o workshop, certifique-se de que todos os participantes assinaram um formulário de consentimento online, informando-os sobre o objectivo do workshop e informação clara e suficiente sobre o projecto DIGIMI. Se alguns deles não quiserem assinar, podem participar, mas não podem ser registados.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Bem-vindo e, em primeiro lugar, uma breve introdução aos princípios da Contagem Digital de Histórias (10 minutos)2. Veja em conjunto o vídeo tutorial sobre como utilizar o DIGIMI Webapp, depois o facilitador, com a aplicação já descarregada conduzir a sessão e dividir em grupos. (10 minutos)3. Não é obrigatório mas os participantes também podem descarregar o aplicativo, dependerá das suas capacidades para o fazer, o(s) facilitador(es) deve(m) tê-lo já instalado nos seus telefones.



		<p>4. Primeiro passo: os grupos começam com uma conversa entre si utilizando as perguntas do webapp. Desta forma, conhecer-se-ão um pouco melhor. Dependendo do tamanho do grupo, dar-lhes-á 20 - 30 minutos para esta primeira fase. Na segunda fase, os grupos decidem sobre que pergunta(s) ou que temas e histórias estão a ser discutidos na primeira fase, eles querem fazer o vídeo (15 minutos). Na terceira fase, os grupos praticam a história, com base nos princípios básicos de narração da história (pensar na Viagem do Herói). (15 minutos).</p> <p>5: Registo por grupo (Dois grupos no máximo) e carregamento respondendo às perguntas. Relembrar aos grupos que os filmes não podem durar mais de 3 minutos. Relembrar aos grupos que o filme também pode ser apenas em áudio, ou com material vídeo da cidade, paisagem, um objecto ou as costas de uma pessoa caso a(s) pessoa(s) não queira(m) estar visível(s). O facilitador terá o acesso administrativo para "aceitar" os vídeos que acabaram de ser carregados, pelo que aparecerão automaticamente na secção "Histórias Digitais" da web (30 minutos no total).</p>		
Actividade de Avaliação 2.3	Título da actividade		Duração	10 minutos
	Objectivo da actividade	No final da Actividade 2.2 os participantes poderão responder a 3 perguntas básicas para ajudar a refinar o Webapp.		
	Resultados da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Avaliar o que foi aprendido • Compreender se o Webapp é útil para os utilizadores • Ajuda para refinar a aplicação Web 		
	Materiais Necessários	<ul style="list-style-type: none"> • Um formulário online ou impresso com as seguintes perguntas: <ul style="list-style-type: none"> - Como se sente sobre a utilização do DIGIMI webapp - Acha útil partilhar a sua história para inspirar outros? - Foi fácil para si utilizá-lo? (10 minutos) 		



DIGIMI

	Instruções	<p>Para implementar esta actividade, o facilitador deve introduzir os seguintes passos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Peça aos participantes para preencherem o formulário de feedback2. Recolher todos os formulários de feedback.
--	-------------------	---

